COLONIZATION: HILFSKARTE NR. 2

	G	EE	3 Ä U	D	EKARTE
	Gebäude*	Häm	Werk	Bev	Wirkung und Voraussetzungen
- D	Rathaus	0	0	- 1	Produziert Freiheitsglocken
A	Zimmerei	0	0	1	Braucht Holz, um Hämmer herzustellen
	Sägewerk	52	0	3	Erhöht die Produktion von Hämmern
	Haus des Schmieds	0	0	- 1	Braucht Erz, um Werkzeuge herzustellen
0	Schmiede	64	20	4	Erhöht die Produktion von Werkzeugen
	Eisenhütte**	240	100	8	Erhöht die Produktion von Werkzeugen
	Einpfählung	64	0	1	Verteidigung +50%
	Fort	120	100	4	Verteidigung +100%
	Festung	320	200	8	Verteidigung +150%
AA	Haus des Tabakhändle	ers 0	0	1	Braucht Tabak, um Zigarren herzustellen
	Tabakladen	64	20	4	Erhöht die Produktion von Zigarren
10 01 01 1 10 01 01 1	Zigarrenfabrik**	160	100	8	Erhöht die Produktion von Zigarren
	Haus des Webers	0	0	- 1	Braucht Baumwolle, um Stoffe herzustellen
973 973 973 276	Weberei	64	20	4	Erhöht die Produktion von Stoffen
	Textilwerk**	160	100	8	Erhöht die Produktion von Stoffen
4.4	Haus des Rumbrenne	ers 0	0	1	Braucht Zucker, um Rum herzustellen
	Rumbrennerei	64	20	4	Erhöht die Produktion von Rum
魚田	Rumfabrik**	160	100	8	Erhöht die Produktion von Rum
MA.	Haus des Gerbers	0	0	- 1	Braucht Pelze, um Mäntel herzustellen
	Pelzhandelsposten	56	20	3	Erhöht die Produktion von Mänteln
	Pelzfabrik**	160	100	6	Erhöht die Produktion von Mänteln
	Waffenkammer	52	0	1	Braucht Werkzeuge, um Musketen herzustellen; Braucht Nutzholz, um Artillerie herzustellen
Tue V	Waffendepot	120	50	8	Erhöht die Produktion von Musketen
assa l	Waffenarsenal**	240	100	8	Erhöht die Produktion von Musketen
1000	Hafenanlagen	52	0	-	Ermöglicht Fischerei
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR	Trockendock	80	50	6	Ermöglicht die Reparatur von Schiffen
The state of the s	Werft	240	100	8	Ermöglicht den Schiffbau
And a	Schulhaus	64	0	4	Ermöglicht das Lehren von Fähigkeiten der Stufe I
disc total	College	160	50	8	Ermöglicht das Lehren weiterer Fähigkeiten (Stufe 2)
	Universität	200	100	10	Ermöglicht das Lehren weiterer Fähigkeiten (Stufe 3)

(G	E	В	Ä	U	D	E	K	A	R	Т	E	(F	0	r		t	S	e	ŧ	Z	u	n	g)
	Gebäude						H	Häm W			В	ev	Produktion und sonstige Anforderungen												
	L	Lagerhaus					8	80	.0		1	ı	Erhöht die Lagerkapazität um 100												
2	Lagerhauserweiterung				8	80		20		1	Erhöht die Lagerhauskapazität um 100														
	Ställe					6	4	0			l	Erhöht die Pferdezucht													
	K	Kirche					52 0			0	3	3	Erhöht die Produktion von Kreuzen; ermöglicht die Errichtung von Missionen							cht					
/3/3/A	Kathedrale Verlag Zeitung				176 100 8 Erhöht die Produktion v								VOI	on Kreuzen											
					8	80	1	0	8	3	Erhöht	die	Pro	odı	ukt	ion	von Freiheitsglocken								
GREEN CO.					13	120 50 8 Erhöht die Produl							ıkt	ion	on von Freiheitsglocken										
Zollhaus							10	60	5	50	8	3	Nur m automa Handel Kolonia	tisc swa	h d ren	en	Sc	hiff: den	sver Ha	rkeh	nr v	on nit a	nde	ren	

^{*} Die Gebäude, die hier fett gedruckt sind, erscheinen automatisch, wenn eine Kolonie errichtet wird. ** Der Beginn dieses Vorhabens ist nur mit Adam Smith möglich. Häm = benötigte Hämmer, um das jeweilige Gebäude zu bauen

Werk = benötigte Werkzeuge, um das Gebäude fertigzustellen Bev = Mindestbevölkerung, um das Projekt zu beginnen

	G	E L	Ä	N	D E	K	A R	T	E				
		eVerteio	-			 1	Produ		-	all	ent t		
Gelände	Züge*	bonu	IS*	Na	Zu	Tal	Baun	n Pelz	Holz	Erz	Sil	Fisch	
Flachland	2/1	50/	0	2/3	0/0	1/1	1/2	2/0	3/0	0/0	0/0	0/0	
Grünland	2/1	50/	0	2/3	0/1	1/3	1/2	1/0	3/0	0/0	0/0	0/0	
Prärie	2/1	50/	0	2/3	0/0	1/2	1/3	1/0	2/0	0/0	0/0	0/0	
Savanne	2/1	50/	0	2/3	1/3	1/2	1/3	1/0	2/0	0/0	0/0	0/0	
Feuchtgebiete	3/2	50/	0	1/2	1/1	2/3	0/0	1/0	2/0	2/3	0/0	0/0	
Sumpfland	3/2	50/	0	1/2	2/3	0/1	0/0	0/0	2/0	0/0	0/0	0/0	
Wüste	-1/1	50/	0	1/1	0/0	0/1	1/1	1/0	1/0	1/2	0/0	0/0	
Tundra	2/1	50/	0	1/2	0/0	0/0	0/0	2/0	2/0	1/2	0/0	0/0	
Arktische Gebiet	e 2	0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Hügellandschafte	n 2	100)	1	0	0	0	0	0	4	0	0	
Berge	3	150)	0	0	0	0	0	0	3	1	0	
Meer/Küste	1	0		0	. 0	0	0	0	0	0	0	3	

^{*} Sämtliche Angaben beziehen sich sowohl auf bewaldete als auch auf unbewaldete Gebiete, es sei denn, die Geländeart läßt keine Bewaldung zu.

"Repörigte Zijne" bezieht sich auf die Anzahl der Zijne die eine Finheit benörigt, um in der jeweilige Gelände einzudringen.

[&]quot;Benötigte Züge" bezieht sich auf die Anzahl der Züge, die eine Einheit benötigt, um in das jeweilige Gelände einzudringen.
"Verteidigungsbonus" gibt - in Prozent - die zusätzliche Stärke einer Einheit, ausgehend von ihrer Grundstärke, für die Verteidigung in dieser Geländeart an.

[&]quot;Produktionswerte" gibt die Anzahl der Waren und Rohstoffen an, die in dieser Geländeart pro Zug hergestellt werden können.